

ВИОЛЕТА ЂОРЂЕВИЋ, 1972-
Дечје одељење Библиотеке града Београда

УДК: 028.6:37.036
027.625
ID: 211976972

КОМПЈУТЕРСКЕ ИГРЕ У СЛУЖБИ ПОДСТИЦАЊА КРЕАТИВНОСТИ И СТВАРАЛАШТВА КОД ДЕЦЕ

Сажетак: Дечја одељења јавних библиотека организују разноврсне радионице у циљу повећања броја активних чланова, подстицања и развоја читања код деце и младих, стварања и развијања потребе за садржајима културе, те покрећања дечјег стваралаштва и креативности. Дечје одељење Библиотеке града Београда такође организује бројне програме културе и континуирано трага за новим методама и облицима рада усмерених на увођење деце у свет писане речи. У овом раду описане су радионице, реализоване у Дечјем одељењу Библиотеке града Београда у току 2013. године, у којима су елементи компјутерских игара коришћени за подстицање дечјег стваралаштва и креативности. Такође, описан је начин организације и реализације литерарно-ликовног конкурса „иСТРИПуј своју причу“, расписан поводом Међународног дана књиге за децу 2013. године, којим је велики број деце из Београда, Србије и дијаспоре подстакнут да користе елементе компјутерских игара у креирању својих стрип-прича.

Кључне речи: читање, креативност, стваралаштво, радионице, компјутерске игре, литерарно-ликовни конкурси

Увод

Са жељом да привуче што већи број корисника и да од библиотеке направи интересантно место за ону популацију којима долазак у ову установу није навика ни потреба, већина библиотекара дечјих одељења јавних библиотека који предано обављају свој посао, континуирано ослушкује жеље потенцијалних корисника и у сталном је трагању за новим садржајима и идејним решењима у приступу којим се деца и млади уводе у свет писане речи.

У Дечјем одељењу Библиотеке града Београда, у настојању да библиотека буде жив комуникацијски простор и плодотворни посредник између деце и писане речи, реализују се бројни едукативни и креативни програми, а неки од њих који наилазе на континуирану прихваћеност од стране корисника су: *Сусрети са њисцем, Вршић у библиотеци, Концерти у библиотеци, Еколошка радионица, Радионица креативне стваралаштва, Зарони у иричу*.¹ Програмска шема наше Библиотеке подложна је сталним променама, јер смо у беспрекидном трагању за манифестацијама и садржајима који су интересантни за временски тренутак у коме живимо и појединачна интересовања корисника. Деловањем у оваквим оквирима где библиотека постаје место сусрета и дружења, увелико доприносимо реализацији нашег основног циља, а то је да у што већем броју потенцијалне кориснике преобразимо у актуелне, а актуелне у задовољне кориснике. Програмским активностима добрим делом остварује се задатак који је према IFLA/UNESCO Манифесту за јавне библиотеке најважнији, а то је стварање и неговање читалачких навика код деце од раног узраста, али и подстицање маште и креативности код деце и младих.²

Да бисмо формирали одрасле људе који су поштоваоци културе, неопходно је на што ранијем узрасту код деце развијати интересовања за садржаје културе, јер одговарајући и правовремени подстицаји воде формирању навика и културних потреба које остају за цео живот. Овај сегмент рада заједничко је поље деловања породице, васпитно-образовних установа свих нивоа, али и установа културе. Дечја одељења јавних библиотека имају веома значајну, одговорну и осетљиву улогу у конципирању, организацији и реализацији програма културе којима ће стални круг корисника, које не треба мамити великим плакатима, проширити публиком чија је позиција као културних реципијената на нижем нивоу. Библиотекар, заправо, преузима сложenu улогу аниматора у култури, која је поготово изражена у библиотекама за децу.³ Поред промишљеног деловања у циљу укључивања што већег броја деце у програме културе, нужно је и не мање важно њихово подстицање на креативне одговоре и стваралаштво. Развој појединца не може бити потпун ако не садржи и стваралаштво, односно креативност као компоненту укупног развоја. Креативност је васпитна неопходност, захтев који омогућава слободно

¹ На фејсбук профилу Дечјег одељења Библиотеке града Београда *Dečja biblioteka Zmaj* могу се видети бројне фотографије са свих програма у Библиотеци. https://www.facebook.com/decjabiblioteka.zmaj/photos_albums

² IFLA/UNESCO Манифест за јавне библиотеке, IFLA-International Federation of Library Associations and Institutions, <http://archive.ifla.org/VII/s8/unesco/eng.htm> (преузето 1.06.2014.)

³ Милена, Драгићевић Шеших и Бранимир Стојковић, *Култура: менаџмент, анимација, маркетинг*, Београд: Clío, 2003, 100.

изражавање и обogaћивање индивидуалности.⁴ У Дечјем одељењу Библиотеке града Београда небројано пута смо се уверили да се веома сложене поруке из књижевних дела могу посредовати нај-млађима кроз радионичарски рад. Приблизити садржај и идеје једног књижевног дела деци, а притом га не кривотворити и не отупети његову оштрицу веома је захтеван задатак, те је осмишљавање радионица и других програма културе такође захтеван, али и инспиративан посао.

Подстицање читања кроз компјутерске игре

У трагању за методама и облицима рада који доприносе покретању дејег стваралаштва и „откључавању“ креативности код деце, веома инспиративан био је дводневни семинар, који су у циљу подстицања стручног дијалога организовале Библиотека Гете-Института у Београду, Сарајеву и Загребу 16. и 17. октобра 2012. године у Гете-Институту у Београду, под називом *Креативно играње : подстицање читања кроз компјутерске игре*, коме су присуствовали библиотекарски из Хрватске, Босне и Херцеговине и Србије.⁵

Предавач на семинару био је Матиас Лове (*Matthias Löwe*), члан удружења „Creative gaming“ које окупља људе различитих образовних профила који настоје да промене репутацију компјутерских игрица и пронађу начин да искористе образовни и културни потенцијал компјутерских игара. Чланови овог удружења истичу да друштво у целини компјутерске игре види као претњу, а да је потпуно очигледно да су компјутерске игре, када су деца и млади у питању, доминантан облик забаве. Стога је нужно извршити свеобухватну и интелигентну интеграцију компјутерских игара у образовни процес. Веома интересантне теме које покрећу чланови овог удружења, између осталог, тичу се установа културе и нуде решења како направити спону између установа културе, као што су музеји, позоришта, библиотеке и компјутерских игара. Више информација о овим и осталим темама и активностима удружења „Creative gaming“ може се пронаћи на сајту <http://creative-gaming.eu>.

На самом семинару, кроз дводневан радионичарски рад, библиотекарима су предочене неке од метода и могућност како се елементи компјутерских игара могу употребити за подстицање образовања, дејег креативности и читања. Не нудећи готова решења, али упознајући нас са решењима и праксом школа и установа културе широм Немачке у креативној примени компјутер-

⁴ Јован, Ђорђевић, „Процес глобализације и креативности“, Педагошка стварност, год. LVI, бр. 7-8 (2010), стр. 537.

⁵ <http://creative-gaming.eu/2012/11/goethe-institut-belgrad-spielerische-leseforderung/>

ске технике, водитељ семинара вешто је наводио учеснике да сами у складу са својим предзнањем, а имајући у виду околности у свом радном окружењу, открију најпогоднији начин како да повежу компјутере и књигу.

Први дан учесници семинара провели су у игрању компјутерске игре Garry's mode, упознавању са њеним алатима, а потом савладавању различитих нивоа игре, те су на моменте и сами личили на пасиониране кориснике библиотечких интернет читаоница чије навике, када је у питању примена компјутера, желе коренито да промене. Главни задатак који су библиотекари морали да испуне током играња био је да путем камере, која је била део саме компјутерске игре и снимака, издвајају поједине елементе, односно омиљене ликове из игре, предмете, секвенце, амбијенте... Током другог дана семинара, издвојени елементи компјутерских игара коришћени су за прављење нових медија, односно служили су као полазиште за нови креативан процес. Идеја окосница семинара је да у извесном смислу елементи компјутерске игре, укомпоновани са маштом, креативношћу, оригиналним идејама и уз малу помоћ технике могу постати потпуно нов и специфичан продукт.

Компјутерски програми који су на семинару представљени као квалитетни, креативни, са великим образовним потенцијалом, који у интеракцији са компјутерским играма могу бити од велике користи у будућем раду са децом основношколског и средњошколског узраста су Comic life (програм за прављење стрипа), Inkle writer (програм за писање прича) и већини познат Power point са акцентом на алатки хиперлинк коју овај програм нуди, која се не користи довољно често, а више је него подесна за креирање прича са више токова и завршетака, познатије под називом „изабери своју пустоловину“.

Након завршетка семинара, библиотекари који су имали прилику да се упознају са искуствима и праксом колега из Немачке, нашли су се пред изазовом како да примене стечена сазнања. Када је наша средина у питању, јасно је да су компјутери постали незаменљив инструмент нашег рада, учења и обавештавања. Више није питање да ли детету треба дозволити коришћење компјутера, већ на који начин и колико временски дуго у континуитету, а старосна граница деце која користе компјутер се сваким даном помера ка млађој деци. Чудесни екран и тастатура помоћу које могу да продуже своју мисао или да остваре своју намеру да се играју, стварају у деци пасиониране обожаваоце компјутера. Резултати истраживања „Млади и нови медији“, које је уз помоћ Америчке агенције за међународни развој (USAID), Међународног одбора за истраживања и размену (IREX) и Института за одрживе заједнице (ISC) током 2012. године реализовао Ipsos Media CT, говоре да више од 3, 7 милиона

људи у Србији користе интернет. Најчешћи корисници компјутера односно интернета (84%) су млади људи, тј. особе од 12 до 29 година.⁶

Опсервацијом електронске читаонице у Дечјем одељењу Библиотеке града Београда са лакоћом се могу донети закључци да деца и млади претежно користе компјутере за игру и забаву, док је образовни и креативни потенцијал који нуде компјутери минимално искоришћен. Искуства библиотекара других дечјих одељења из мреже Библиотеке града Београда и јавних библиотека у Србији, такође говоре у прилог овој тези. Да је игра и забава преовлађујући мотив за коришћење компјутера код младе популације, говоре резултати опсежне емпиријске студије „Свакодневица младих у Србији”, коју је на иницијативу Министарства омладине и спорта Републике Србије, за потребе израде Националне стратегије за младе, спровео 2007-2008. године Институт за психологију Филозофског факултета у Београду. Резултати овог истраживања говоре да млади користе компјутер, пре свега, као средство забаве, те да је коришћење компјутера у едукативне сврхе веома ретко: 80% младих готово никада не користи образовни софтвер, 70% не користи компјутер за писање, цртање нити графичко приказивање, а близу 70% никада не користи електронску пошту.⁷

Нашли смо се пред питањем – какав је став нашег друштва према коришћењу компјутера од стране деце и младих, тј. да ли преовладавају они који са оптимизмом гледају на ово поље или су у већини појединци који у компјутерима виде потенцијалну опасност. И поред значајног броја корисника компјутера и интернета код нас, у домаћој стручној литератури постоји недовољан број емпиријских истраживања везаних за ову област, као и у области ефеката рачунарске технологије на социјални, емотивни и сазнајни развој деце. Но, ипак занимљиви и индикативни резултати могу се наћи у истраживању мишљења и ставова родитеља према коришћењу компјутера од стране деце, које је реализовао проф. Љубомир Жиропаћа – „Дете и компјутер – очекивања и стрепње родитеља“.⁸ Када је реч о позитивним последицама коришћења компјутера, на основу резултата истраживања, родитељи у првом реду наводе овладавање енглеским језиком (72,3%) и развијање кон-

⁶ Целокупан извештај о резултатима истраживања доступан на: Institute for Sustainable Communities http://www.iscserbia.org/srb/Dokumenti/New_Media_Usage_SummaryReport_2013_ISC.pptx (преузето 1.06.2014.)

⁷ Ивана Степановић, Марина Виденовић, Дијана Плут, „Облици понашања младих током слободног времена“, у: Социологија, год. LI, бр. 3 (2009), стр. 257. Доступно и на: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0038-0318/2009/0038-03180903247S.pdf>

⁸ Жиропаћа, Љубомир, „Дете и компјутер - очекивања и стрепње родитеља“, *Насиња и васпитање* 1 (2007), стр. 72-73. <http://www.pedagog.rs/nastava%20i%20vaspitanje/niv%2001-07.pdf> (преузето 7.09.2013).

центрације и брзине опажања код деце (69,9%). Половина родитеља сматра да компјутери и садржаји до којих се може доћи њиховим посредовањем позитивно делују на јачање радозналости (49,4%) и развијање друштвености и спремности на сарадњу (50,6%) и бројнији су од оних који се с тим не слажу (16,8% и 29%). Са друге стране, резултати истраживања наводе на закључак да родитеље највише брину четири могуће негативне последице коришћења компјутера од стране деце. Огромна већина родитеља оцењује да коришћење компјутера одвраћа децу од школских обавеза (81,9%). Готово исти број анкетираних родитеља (79,5%) сматра да треба врло озбиљно узети у обзир непосредне опасности по физичко здравље (оштећење вида, неправилно држање и сл.). Готово две трећине родитеља је изразило бојазан да компјутерске игре могу да подстакну децу на агресивна понашања (65,1%). Половина родитеља (49,4%) мисли да је оправдана бојазан да ће деца која одрастају уз компјутер заборавити основне вештине као што су рачунање, писање и др. Мањи је број оних који мисле да таква опасност није реална (36,1%, остали су неодлучни).

Међу испитаним родитељима су у већини они који имају негативан став према коришћењу компјутера од стране деце (47%), тек сваки пети родитељ изражава позитиван став (19%), док 34% има неутралан став према коришћењу компјутера на дечјем узрасту. Оправдано се може претпоставити да се код једног броја родитеља негативан став формирао на основу искуства с начином на који њихова деца користе компјутер. На основу прикупљених одговора родитеља, закључује се да деца и млади најчешће користе компјутер за играње (53,2%), док знатно ређе користе компјутер за приступ интернету (16,5%), за испуњавање школских обавеза (12,8%) и електронску пошту (8,3%). Око 6% родитеља је признало да им није познато како њихова деца проводе време за компјутером.⁹



Дакле, имајући у виду постојеће околности у нашој средини, где деца и млади махом користе компјутере и интернет за игру, а са сазнањима, стеченим на радионици *Креативно играње: подстицање читања кроз компјутерске игре* у Гете-Институту у Београду, о позитивним искуствима колега из образов-

⁹ Исто, стр. 74-75.

них и установа културе у Немачкој у примени елемената компјутерских игара за подстицање креативности и у образовне сврхе, библиотекари Дечјег одељења Библиотеке града Београда организовали су, током 2013. године, циклус едукативно-забавних радионица. У оквиру ових радионица, ученици основношколског узраста користили су омиљене ликове из компјутерских игара и уз помоћ компјутерског програма *Comic Life* правили су своје стрип-приче и препоруке за читање у форми стрипа. Иначе, *Comic Life* је програм који се лако може преузети, веома је једноставан за употребу, а нуди изузетно широк спектар едукативних могућности. Листа могућих опција за коришћење софтвера *Comic Life*¹⁰ у едукативне сврхе је дугачка, али довољно је за почетак споменути да је ово савршен избор за писање дијалога, погодан је за представљање кључних информација, ангажује кориснике кроз размишљање, стварање и писање, подстиче креативност и више мисаоне нивое.

У сарадњи са школским библиотекарима из Општине Стари град у Београду организован је циклус радионица у основним школама „Вук Караџић“ и „Дринка Павловић“. Школским библиотекарима и учитељима пренета су нова сазнања и идеје, а деци је показано како могу да се играју са јунацима из компјутерских игара на нов начин. Ученици су са великом знатижељом и задовољством учествовали у радионицама, а омиљени ликови из компјутерских игара, уз помоћ дечје маште и креативности, преображавали су се и постајали главни ликови дечјих прича преточених у стрипове.

Потом, ученицима је откривено како омиљена књижевна дела могу представити другима, тако што ће их препричати у неколико реченица и уз помоћ елемената компјутерских игара направити кратку стрип-препоруку за читање. Са не мањим уживањем у односу на ученике, и ми библиотекари истраживали смо свет компјутерских игара, трагали са интересантним секвенцама и ликовима, које смо касније, уз помоћ различитих компјутерских програма (*Comic Life*, *Word*, *Paint*...) смештали у стрип и правили препоруке за читање у форми стрипа.¹¹

Сва сазнања и искуства са радионица о примени компјутерских игара за подстицање креативности поделили смо са колегама из мреже Библиотеке града Београда, на стручном скупу који је организован у фебруару 2013. године у електронској читаоници при Дечјем одељењу „Драган Лукић“ у Београду.

¹⁰ <http://plasq.com/education/>

¹¹ На фејсбук профилу Дечјег одељења Библиотеке града Београда *Дејча библиотека Змај* могу се видети препоруке за читање у стрипу, прављене уз помоћ елемената компјутерских игара <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=409620759117055&set=a.107939242618543.17023.100002074023620&type=1&theater>

Литерарно-ликовни конкурс „иСТРИПуј своју причу“

Инспирисани позитивним реакцијама деце у радионицама где су уз помоћ елемената компјутерских игара правили своје стрип-приче, наставили смо да популаришемо стрип и да подстичемо креативности код деце уз помоћ компјутерских игара кроз ликовно-литерарни конкурс „иСТРИПуј своју причу“.

Дечје одељење Библиотеке града Београда традиционално, у сусрет Међународном дану књиге за децу, расписује литерарно-ликовни конкурс, а 2. априла организује се завршна свечаност, проглашавају најбољи радови и врши додела награда ауторима који су најуспешније одговорили на задатке дате у конкурс. Међународни дан књиге за децу обележава се 2. априла, почев од 1967. године, у знак сећања на Ханса Кристијана Андерсена. Књига за децу је мењала облик, али своју суштину није, те је и даље непресушни извор мудрости и забаве, и заслужује да има свој дан који ће се помпезно обележити. Из овог разлога, неизоставан део плана и програма рада великог број дечјих одељења јавних библиотека у Србији је организовање програма, манифестација и свечаности поводом Међународног дана књиге за децу. Не постоји званичан попис на основу којег би се са сигурношћу могао рећи број библиотека у Србији које обележавају празник дечје књиге. На Округлом столу за библиотекарске дечјих одељења јавних библиотека, одржаног у Лазаревцу, у оквиру 25. Међународног фестивала хумора за децу, изнет је став да листа библиотека, које овом датуму поклањају пажњу, из године у годину постаје све дужа. Такође, дат је предлог за организовање заједничке манифестације на нивоу јавних библиотека Србије, који још увек није заживео у пракси, али на овај начин би обележавање Светског дана књиге за децу свакако постало звучније и видљивије у друштвеној заједници.

Конкурсом Дечјег одељења Библиотеке града Београда, под називом „иСТРИПуј своју причу“, пред децу узраста 7 до 14 година, из Београда, Србије и дијаспоре, постављен је не лак, али веома инспиритиван задатак, да смисле кратку причу и према њој направе стрип у коме ће главни јунаци бити њихови омиљени ликови из компјутерских игара. Деца су имала могућност да нацртају стрип или, уколико воле да сецкају, лепе и праве колаже, да направе колаж-стрип. За оне учеснике којима је лакше, занимљивије и више воле рад уз помоћ компјутера била је отворена могућност да направе стрип у електронској форми, а за ову сврху препоручени су им програми Paint, Comic Life, Word... Најбоља идејна решења чекале су награде у виду бесплатног учлањења у библиотеку, књиге на дар и дипломе. Најпримамљивија награда, резервисана за прва три места, била је осигурана могућност објављивања рада на Дечјој страни листа „Политика“.

Велики број пристиглих радова из Београда, Србије и дијаспоре учинио је да доношење одлуке које радове прогласити најуспешнијим, није био нима-ло лак ни једноставан посао. Жирију библиотекара Дечјег одељења Библио-теке града Београда у оцењивању радова помогла је Вера Вечански, професор, ликовни уметник и методичар ликовне уметности. Према оцени жирија, пристигли радови не само што су стигли у веома великом броју, већ су били врло добри и занимљиви, нудили су оригиналана решења, духовите и за-нимљиве текстове, интелигентне заплете и сјајне цртеже.

Акцији обележавања Светског Међународног дана књиге за децу прикључили су се предшколци из Предшколске установе „Чика Јова Змај“ коју чине 24 вртића из Општине Вождовац у Београду. У оквиру акције „Стриповање“ деца из ових вртића, уз помоћ васпитача и родитеља, направила су стрип-књиге, а изложба ових малих ремек-дела, постављена у простору дечје библиотеке, потпуно је развејавала сумњу у књигу као непресушан извор забаве.

Ученици из основних школа „Владислав Рибникар“, „Скадарлија“ и „Дринка Павловић“ из Београда, прикључили су се свечаности поводом празника књиге израдом маштовитих и веселих букмаркера са стрип мотивима.

Посматрајући све радове у целини, деца су показала колико имају духа и колико, заправо, воле и уживају у стваралачком процесу, без обзира да ли је у питању писање или цртање. Та жеља да се ствара и уживање у стварању које се види у сваком приспелом раду, највећа је награда коју свако од учесника на овом конкурсy носи у себи.

Закључак

Библиотекари између осталих учесника у образовном процесу морају да истрају у борби, да подрже и подстичу децу, да јачају њихову вољу, жељу и страст да истражују различите уметничке светове. Јер, ако у томе успемо, то ће бити на задовољство и добробит читавог друштва.

Развој информацијско-комуникационих технологија отвара широко поље деловања у проналажењу нових начина како нове технологије ставити у службу подстицања стваралаштва и креативности.

Будући да деца и млади претежно користе компјутере за игру и забаву, док је образовни и креативни потенцијал који компјутери нуде минимално искоришћен, нужно је трагати за решењима како извршити свеобухватну и интелигентну интеграцију компјутерских игара у образовни процес. Позитивни ефекти радионица реализованих у Дечјем одељењу Библиотеке града Београда, које су описане у овом раду, наводе на закључак да компјутери и компјутерске игре са једне стране, и креативност и стваралаштво са друге, не морају бити међусобно супротстављене категорије.

Литература

1. Драгићевић Шеших, Милена и Бранимир Стојковић. *Култура: менаџмент, анимација, маркетинг*. Београд: Слио, 2003, 100.
2. Ђорђевић, Јован. „Процес глобализације и креативности“. *Педагошка стварност*, год. LVI, бр.7-8 (2010), 537.
3. Жиропађа, Љубомир. „Дете и компјутер – очекивања и стрепње родитеља“. *Настава и васпитање*, бр. 1 (2007), 72-75. Доступно и на: <http://www.pedagog.rs/nastava%20i%20vaspitanje/niv%2001-07.pdf>
4. Степановић, Ивана, Марина Виденовић, Дијана Плут. „Облици понашања младих током слободног времена“. *Социологија*, год. LI, бр. 3 (2009), 257. Доступно и на: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0038-0318/2009/0038-03180903247S.pdf>
5. Comic Life in Education, <http://plasq.com/education/>
6. Creative Gaming, <http://creative-gaming.eu>.
7. IFLA/UNESCO Манифест за јавне библиотеке, IFLA-International Federation of Library Associations and Institutions, <http://archive.ifla.org/VII/s8/unesco/eng.htm>
8. Institute for Sustainable Communities http://www.iscserbia.org/srb/Dokumenti/New_Media_Usage_SummaryReport_2013_ISC.pptx

DEVELOPMENT OF CREATIVITY AND IMAGINATION IN CHILDREN THROUGH VIDEO GAMES

Summary

Children's departments of public libraries organize various workshops with the aim of increasing the number of active members, stimulating and developing reading in children and young people, creating and fostering the need for cultural contents, and inspiring children's creativity and imagination. The Children's department of the Belgrade City Library organizes numerous cultural programs and seeks new methods and forms of work aimed at initiating children into the world of the written word. In this paper, the workshops organized at the Children's department of the Belgrade City Library in 2013 were described. The elements of computer games were used for encouraging children's imagination and creativity. Also, organization and realization of the literary and visual arts contest "Make a comic out of your story", dedicated to the International Children's Book Day 2013, was described. The contest encouraged a large number of children from Belgrade, Serbia and diaspora to use the elements of computer games to make their own comic book stories.

Keywords: reading, creativity, workshops, computer games, literary and visual arts contests

Violeta Đorđević